

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan tersebut, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Salah satu upaya meningkatkan kualitas SDM adalah pendidikan. “Upaya yang tepat untuk menyiapkan SDM yang berkualitas yang berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan” (Trianto, 2009:4).

Menurut pandangan Makagiansar (dalam Trianto, 2009:4) mengemukakan bahwa terdapat tujuh macam pergeseran paradigma di masyarakat. Pertama, dari pola belajar secara terminal bergeser ke pola belajar sepanjang hayat (*long life education*). Kedua, dari belajar berfokus hanya pada penguasaan pengetahuan saja menjadi berfokus pada sistem belajar secara holistic. Ketiga, dari hubungan antara guru dan pelajar yang senantiasa konfrontatif menjadi sebuah hubungan bersifat kemitraan. Keempat, penekanan skolastik bergeser menjadi penekanan berfokus pada nilai. Kelima, dari hanya buta aksara, maka di era globalisasi bertambah dengan adanya buta teknologi, budaya, dan komputer. Keenam, dari system kerja terisolasi (sendiri-sendiri), bergeser menjadi sistem kerja melalui tim (*team work*). Ketujuh, dari konsentrasi eksklusif kompetitif menjadi sistem kerja sama.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah dalam pendidikan formal telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum ini memberikan otonomi kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan potensi daerah masing-masing. Dengan demikian diharapkan pendidikan akan semakin maju dan berkembang. Pada kurikulum tersebut, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi mata pelajaran yang dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi.

Menurut Triatno KTSP menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Komarudin (dalam Trianto, 2009 : 8) salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat kepada guru (*teacher centered*) beralih berpusat kepada murid (*student centered*), metode yang semula lebih didominasi *ekspositori* berganti ke *partisipatori* dan pendekatan yang semula lebih bersifat *tekstual* berubah menjadi *kontekstual*. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.

Perubahan paradigma tersebut seperti yang disampaikan dalam peraturan menteri no 41 tahun 2007 bahwa proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi), dan kegiatan penutup. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.

Mata pelajaran TIK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) Memahami TIK, (2) Mengembangkan keterampilan untuk

memanfaatkan TIK, (3) Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan TIK, (4) Menghargai karya cipta di bidang TIK.

Kemampuan guru yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola kelas dengan sebaik-baiknya. Kemampuan dalam memilih metode mengajar serta media atau sumber belajar juga merupakan tugas utama guru (Depdiknas, 2004:32).

Dalam pembelajaran TIK guru biasanya menerapkan model pembelajaran konvensional dimana pada pembelajaran ini suasana cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Padahal dengan KTSP paradigma pembelajaran sudah harus berubah menjadi *student-centered*. dengan KTSP diharapkan guru bisa mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student center*).

Hasil pembelajaran TIK meliputi tiga ranah sebagaimana perilaku hasil belajar menurut Bloom yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pembelajaran TIK SMA pada pendidikan formal merupakan kelanjutan dari pembelajaran TIK SMP, dengan kemajuan teknologi pada saat ini siswa SMA sudah bisa menggunakan peralatan TIK khususnya dalam penggunaan komputer dan internet (ranah psikomotor). Akan tetapi hasil belajar siswa pada ranah kognitif TIK dirasa masih kurang. Padahal sebagaimana tujuan pembelajaran TIK yang disebutkan di atas, siswa bukan hanya memiliki kemampuan dalam menggunakan peralatan TIK, tetapi diperlukan juga pemahaman tentang konsep TIK.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang berorientasi *student-centered* dan bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Salah satu model yang berorientasi *student-centered*

dan menekankan kognitif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*) yaitu suatu model pembelajaran kooperatif yang dihasilkan dari perspektif psikologi kognitif. Model kooperatif ini selain menekankan pada kemampuan sosialisasi siswa juga menekankan kemampuan kognitif siswa.

Teknik MURDER yang menggunakan sepasang anggota **dyad** (dua siswa yang terlibat secara langsung atau interaksi yang memiliki kecocokan dan kenyamanan) dari kelompok beranggotakan 4 orang, memiliki enam langkah, yaitu: (1) *Mood* (Suasana hati), mengatur suasana hati yang tepat dengan cara relaksasi dan berfokus pada tugas belajar; (2) *Understand* (Pemahaman), membaca bagian materi tertentu tanpa menghafalkan; (3) *Recall* (Pengulangan), Mengulang adalah usaha aktif untuk memasukkan informasi kedalam ingatan jangka panjang. Ini dapat dilakukan dengan “mengikat” fakta kedalam ingatan visual, auditorial, atau fisik; (4) *Detect* (Menemukan) yang dilakukan oleh anggota yang lain terhadap munculnya kesalahan atau kealpaan catatan; (5) *Elaborate* (Elaborasi) oleh sesama pasangan; langkah-langkah 2, 3, 4, 5 diulang untuk bagian materi selanjutnya; (6) *Review* (Pelajari kembali) hasil pekerjaannya dan mentransmisikan pada pasangan lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran TIK. Dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif MURDER Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada skripsi ini adalah

1. Apakah hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, penulis melakukan pembatasan-pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang dipelajari pada penelitian ini tentang penggunaan internet.
2. Variabel terikat yang akan diukur adalah hasil belajar siswa dan variabel bebasnya adalah pembelajaran dengan kooperatif MURDER.
3. Hasil belajar pada ranah kognitif siswa akan diukur dengan Tes Hasil Belajar (*Achievement Test*) yang didasarkan pada taksonomi Bloom, yakni tes dengan karakteristik soal C₁ (pengetahuan), C₂ (pemahaman), dan C₃ (penerapan).
4. Media pembelajaran dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai salah satu instrument pendukung penelitian saja.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional .
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif MURDER.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memotivasi siswa terhadap pembelajaran TIK dengan model pembelajaran yang bervariasi dan dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa dalam pembelajaran TIK.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas dan memberikan masukan kepada para guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif MURDER sebagai salah satu alternatif meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa dalam pembelajaran TIK.

F. Hipotesis

Arikunto (1991: 62) menyebutkan bahwa “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Adapun hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2009:22). Hasil belajar mata pelajaran TIK tidak hanya penguasaan terhadap materi saja tetapi harus mencakup segala aspek baik itu kognitif (intelektual), afektif (sikap) dan psikomotor. Namun pada penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif (pengetahuan).

2. Model Pembelajaran Konvensional

Burrowes (dalam Tian 2010) menyampaikan bahwa pembelajaran konvensional menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk merefleksi materi-materi yang dipresentasikan,

menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan nyata. pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri, yaitu: pembelajaran berpusat pada guru, terjadi *passive learning*, interaksi di antara siswa kurang, tidak ada kelompok-kelompok kooperatif.

3. Metode pembelajaran kooperatif MURDER

Model pembelajaran MURDER adalah Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dihasilkan dari perspektif psikologi kognitif (Hythecker dalam Wayan, I.S:2006, 2008). Teknik MURDER yang menggunakan sepasang anggota dyad dari kelompok beranggotakan 4 orang, memiliki enam langkah, yaitu: (1) *Mood* (suasana hati), (2) *Understand* (pemahaman), (3) *Recall* (pengulangan), (4) *Detect* (menemukan), (5) *Elaborate* (elaborasi) (6) *Review* (pelajari kembali).

4. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.